PLAYING MANUAL

はじめに

このたびは、ゲームソフト「緋王伝II」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。このゲームは召喚した魔物を使って戦闘部隊を組み、敵を倒していく、リアルタイム・シミュレーションRPGになっております。
ゲームを始める前にマニュアルをご覧になり、ゲームの操作方法および内容をご理解下さい。

「緋王伝II」のパッケージには以下の物が梱包されていますので、ご確認下さい。

・ゲームディスク…………………………4枚
・プレイングマニュアル…………………1冊
・システムノート…………………………1冊
・アンケートハガキ………………………1枚

※なお、本マニュアル中の写真は開発中のもので、製品とは異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

「M－VＩWS」とは？

M－VＩWS（マルチ・ヴィジュアル・インターフェース・ウィンドウ・システム）について

M－VＩWSはウルフ・チームで開発された新ウィンドウシステムの名称です。
M－VＩWSの特徴

①80286CPUマシンでも満足できるスピードを実現
②グラフィックと文字による整理されたアイコン群
③必要な情報をオンメモリで保存し、瞬時に表示可能
④リジューム機能により、セーブ時の環境をそのまま再現可能

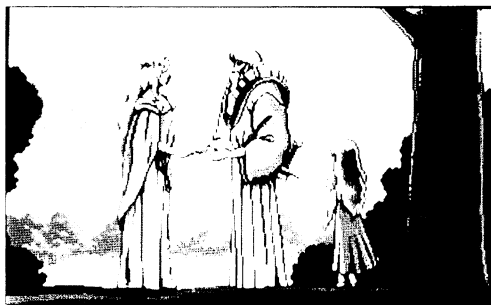
以上のような特徴をもったM－VＩWSは、さらにメモリーの許す限りプレイヤーの必要とするウィンドウが開け、ウィンドウの大きさを自由に変更したりプレイヤーが見やすい画面を自分でレイアウトしたりできます。

M－VＩWS　Version2について

「緋王伝Ⅱ」では、「天舞」で開発されたM－VＩWSをさらに発展させたシステムM－VＩWS　Version2を搭載しています。

目　次

プロローグ・人物紹介

≪プロローグ≫
かつて、一人の若者がいました。彼は、戦乱のさなか偶然出会った精霊の導きによって魔物と契約を結び、半ば絶望的だった戦況から仲間達を救い出し、自軍を勝利へと導きました。
若者の名は『リチャード・A・マッキンタイア』。マッキンタイア王家の第三王位継承者にして、後に騎馬民族の侵攻を退け、大陸全土に一大王国を築き上げる大人物。
そして、人々から畏怖の念を込めて『緋王』と呼ばれる悲劇の人。
戦乱の世を平定した英雄は、魔物を操るが故に人々から恐れられ、感謝はされども決して親しまれることはなかったのです。
彼は老いて後、失意のうちに精霊『ベアトリックス』とともに樹木の精霊界へと去ることを決意し、昔懐かしい空中庭園の木々が根付いて出来た小さな森を訪れるのですが、その時に彼らは一瞬の小さな出会いを偶然するのです。
木陰から彼らを見つめていたのは、年端も行かぬ幼い少女でした。老王がその姿を認めた時には既に少女は怯え、喋ることさえままならない様子でした。
大人達から聞かされてきた恐ろしい王の話。故に目の前の人物を王と認めたとき、少女の全身は恐怖で凍り付いてしまったのです。
「…大丈夫？　道に迷ったのかい？」広い、大きな手で抱きかかえられて助け起こされた少女は、老王の意外な温かさに多少の困惑を示します。
「……あの、わたし…毎日ここで、遊んで……たの…。」
リチャードはベアトリックスの指から外した指輪を少女の指に通します。
それは少女に何かを感じた老王が、少女の行く末を案じて与えた守護の指輪だったのですが、これは後のある出会いによって狂いが生じてしまいます。

指は細く小さく、指輪は一周り以上も大きめです。
少し体を固くして上を見上げる少女の瞳には、逆光で大きな影となった老王の姿が映ります。
「もうお帰り。一人になったら心細いだろう?」リチャードはそう言ってベアトリックスと共に歩み去っていきます。
この一瞬の出会いは永遠の別れをもって終わりを告げ、少女には今日まで、リチャードの去り行く背中と、1度だけ振り向いた時に見せた悲しげな表情の記憶、それと精霊の刻印がなされた簡素な指輪が残されたのです。
そして、それから6年後。リチャード無き後の王国は腐敗し、狂的支配の象徴として魔女狩りが行われ始めると、この少女もまた、それの犠牲となって牢に捕らわれてしまうのです。

≪世界背景について≫

リチャードが去った後、マッキンタイア王国の情勢が悪くなるには、さほど時間はかかりませんでした。
王位をついだ第一継承者の無能さは、本来ならば側近の力で何とかなる程度のもののはずでした。しかし、そこへ現れた1人の人物が王に取り入り、事実上の実権を握って国を我がものとしたために、一大王国の崩壊が始まったのです。
その人物の名は「レザードヴァレス」。とある宗派の教祖と名乗るこの男の勧めで、徹底した国民の弾圧及び今回の物語の発端となった魔女狩りが行われ始めるのです。
国は荒廃の一途をたどり、国政に反対する側近らも残らず処刑されました。処刑は女は魔女として、男は魔女に加担したという理由を建前にして行われました。

≪そして物語は始まる…≫

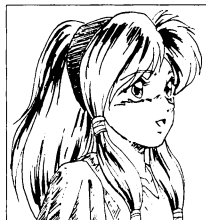
少女ミィルレイとの地下牢での出会いは、主人公・マルクフィーンドの心境に多少の変化を与えます。
あまりに自分とは正反対に健気に生き続けようとする少女と出会うことで、この場で処刑されることを彼は嫌います。
この少女を助けてからでも俺は死ねる、と考えたのです。
彼の心にわずかに残された正義感が彼を動かしたのか、それとも、ただ単に一目惚れだったのかはわかりません。
とにかく彼は少女の危機に瀕して自らの力で牢から脱出し、少女を連れて地上を目指すのです。が、しかし……。

≪人物紹介≫

マルクフィーンド

本編の主人公。マッキンタイア王家の王位継承権をもつ者の1人。
リチャードの後を継いで王になったのはマルクフィーンドの実兄である。しかし、彼は血筋の為か生まれながらにして魔術に高い才能を示した。そしてそれは他の者から冷たい目で見られるに充分な理由でもあった。
やがて、大教皇レザードヴァレスと兄王の命の元に魔女狩りが行なわれると、彼は魔女に荷担する者として強引に捕らえられてしまう。
マルクフィーンドにとって、兄王が悪政を行ったこと、何より実弟である自分を疑ったことは、例え影にレザードヴァレスの姿が見え隠れしていようともショックな出来事であった。
あくまでも『捕らえられた』のはわざとである。彼は絶望感から、自ら死に場所を求めたのである。

ミィルレイ

小さな牧場を営むごく一般的な家庭に生まれた可愛らしい少女には、いつからか不思議な力が芽生えていた。
治癒術。魔術に心得のある者ならそう呼ぶはずの力。生命の精霊に祝福されし者として幸福な人生を歩むだろうと誰もが自分のことのように喜んでいたのだが、時世はそれを許さなかった。人の噂が王室に届いた時、少女もまた魔女狩りの犠牲となり、牢につながれてしまうのである。

レザードヴァレス

全ての元凶。全てはこの人物が王に取り入って（あやつって？）政治を狂わせたことが原因。魔術という超常現象的な力を我がものにしようとすれば、同類は全て邪魔。
魔女狩りは、強大な権力を持った者のみが可能な目的達成の為の手段にすぎなかったのである。
彼自身は教祖などと名乗っているが、本質は魔術師。それも虚無主義の典型的な暗黒魔術師である。
故に彼が求めるものは絶対的な魔力と世界の破滅である。

第1章　ゲームの起動方法

1. 起動　～オープニングを見る場合～

①ディスプレイ、パソコン本体の順に電源を入れて下さい。
②ドライブ1にディスク1を、ドライブ2にディスク3を入れ、リセットボタンを押して下さい。
③マウスかキーボードのいずれかのキーを押すと、オープニングがキャンセルされ、初期設定メニューが表示されます。

2. 起動　～すぐにゲームを始めたい場合～

①ディスプレイ、パソコン本体の順に電源を入れて下さい。
②ドライブ1にディスク1を、ドライブ2にディスク2を入れ、リセットボタンを押して下さい。
③初期設定メニューが表示されます。

3. 初期設定メニュー

それぞれのメニューを選択したあとは画面の指示に従って下さい。
新しくゲームを始める………ゲームをフロア1から始めます。
ゲームの続きをする…………セーブした状態から再開します。
ユーザーディスクの作成……ゲームセーブ用のディスクを作成します。

※ユーザーディスクを作成する場合は本製品と同じメディアのブランクディスクを1枚用意して下さい。
　緋王伝IIにはユーザーディスクが1枚付属しています。

※RAMボード、ハードディスクには対応しておりません。

第2章　「緋王伝Ⅱ」とは？

1．ゲーム目的

「緋王伝Ⅱ」は部隊戦闘を基本にしたリアルタイム・シミュレーションRPGです。
地下牢に捕らわれた主人公は、同じく捕らわれた1人の少女を連れて地上を目指します。
あなたは少女を護るため、脱出までの力となる魔物を発見・召喚して、多くの戦いを勝ち抜かなければなりません。

2．リアルタイム制の採用

一般のシミュレーションが、ターン制を採用しているのに対して、このゲームはリアルタイム制を採用しているため、順番を待つことなく快適にゲームを進めることができます。リアルタイム制では、何も指示しないでいると敵にどんどん攻め込まれてしまいます。全体の状況を把握して、自軍の部隊に適切な指示を与えてください。
「緋王伝Ⅱ」は、あなたの瞬間的な判断力と長期的な戦略を楽しむことのできるゲームです。

3．部隊単位の戦闘システム

各キャラクターが最大4人まで集まった1つの部隊（パーティ）を組み、プレイヤーは各部隊に的確な指示を与え、戦闘を繰り広げます。
また、各キャラクター毎にも細かい戦闘指示が与えられます。（P23、24参照）
部隊編成は、召喚した魔物からプレイヤーの思いどおりに編成できます。
戦闘は斜め見下ろし型のクォータービュー画面で行われ、リアルタイムで勝敗・生死が決まります。

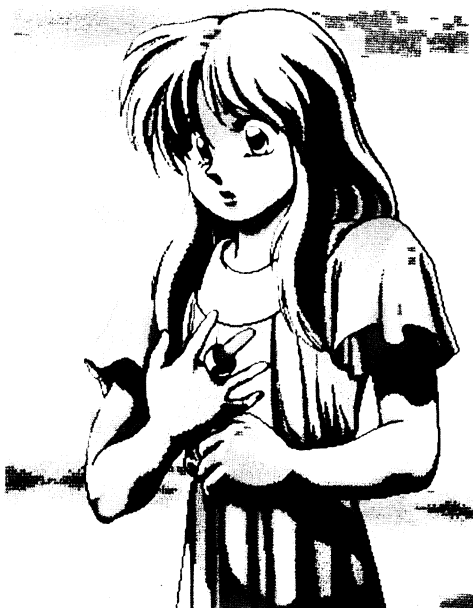
4. ゲーム構成

このゲームは、数多くのマップで構成されています。
主人公（マルクフィーンド）または少女（ミィルレイ）が、次の面へ進む階段までたどりつけば１面クリアです。面によって、マップの攻略がプレイヤーの自由意志にゆだねられている場合もあり、その面を攻略しなくても次の面に進める場合があります。
マップを攻略後、ビジュアルシーンが入る場合もあります。

5. 魔物の召喚

プレイヤーは、３種類の方法で魔物を召喚することができます。(P30参照)仲間にできる数は主人公のレベルによって左右されます。最初はわずかしか仲間にすることはできませんが、レベルアップにより仲間に出来る魔物の数が増えていきます。

6. ゲーム・オーバー

主人公（マルクフィーンド）か、少女（ミィルレイ）のどちらかが死亡するとゲーム・オーバーです。

第3章　基本操作

1．マウス操作

「緋王伝Ⅱ」は快適に操作できるよう、バスマウスに対応しています。（シリアルマウスは不可）マウス操作方法は次のとおりです。

画面上の赤い矢印をカーソルと呼びます。マウスを操作して、実行したいコマンドのアイコン部分や、移動・サイズ変更したいウィンドウ枠などにカーソルを合わせてください。

左クリックする（マウスの左ボタンを押す）と、コマンドや選択事項が実行される他、ウィンドウの移動が行えます。

右クリックする（マウスの右ボタンを押す）と、コマンドや選択事項のキャンセルの他、各アイコンのＨＥＬＰ機能、呪文やアイテムの説明などが表示されます。

2．ドラッグ

クリックしたまま、カーソルを動かすことをドラッグといいます。
ウィンドウのサイズ変更、呪文・アイテムの使用や受け渡し、部隊編成などで使用します。
ドラッグしたまま、移動したい場所までカーソルを動かし、ドラッグしている指を離して下さい。なお、ドラッグ操作が面倒な場合は、アイテムコンフィグ（Ｐ29参照）で操作方法を変更できます。

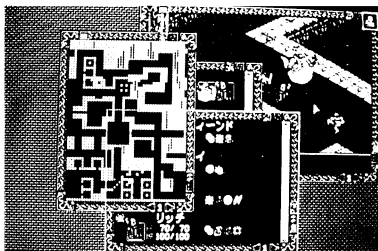
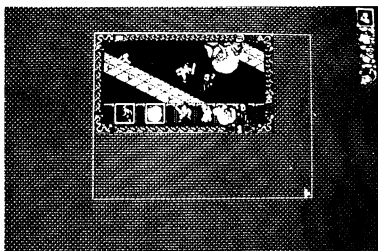
3. ウィンドウの基本操作

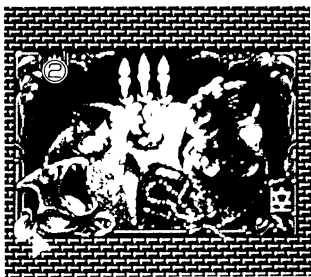
ウィンドウには、各ウィンドウに共通する基本操作と、そのウィンドウだけの特殊操作（P19〜29参照）の２種類の操作があります。
ここでは各ウィンドウに共通する基本操作を紹介します。

●ウィンドウ位置の移動
　移動したいウィンドウ枠を左ドラッグして下さい。ボタンを離した位置にウィンドウが移動します。

●ウィンドウサイズの変更
　サイズを変更したいウィンドウ枠を右ドラッグして下さい。白枠がマウスの動きに合わせて変化します。お好きなサイズでボタンを離して下さい。
　常駐ウィンドウはサイズ変更が出来ません。

●後ろに隠れているウィンドウを表示する
　①一番手前にあるウィンドウ枠を右クリックする。
　　手前にあるウィンドウが一番後ろに隠れ、その下にあったウィンドウが一番手前に表示されます。

　②一番手前以外の隠れたウィンドウ枠を左クリックする。
　　クリックしたウィンドウが一番手前に表示されます。

●ウィンドウ共通アイコン

各ウィンドウに共通するアイコンです。ゲームをスムーズに行うため、各アイコンの名称とその機能を覚えて下さい。

※常駐ウィンドウ

※その他のウィンドウ
（写真はコンバットウィンドウ）

①クローズアイコン

不要になったウィンドウは、このアイコンをクリックすると消去されます。ここで消去したウィンドウは、また新たに作成することができます。（P19、21、25、28参照）常駐ウィンドウは消去出来ません。

②退避アイコン

ここをクリックすると、そのウィンドウがアイコン化し、画面右隅に退避して、情報を一時保管することができます。
退避したアイコンは左クリックすると元のウィンドウに戻ります。
普段使わないウィンドウはアイコン化して、必要に応じて呼び出すようにすると画面が使いやすくなるでしょう。
複数のウィンドウをアイコン化しておくと、アイコンが画面外に退避されることがあります。
画面外に退避したアイコンを表示させるには、一番上または一番下のアイコンを右クリックして下さい。アイコンが上下にスクロールします。

③ウィンドウサイズ切替アイコン

大きな矢印のアイコン時に左クリックすると、ウィンドウサイズが最大になります。
矢印２つのアイコン時に左クリックすると、最大サイズになったウィンドウが元のサイズに戻ります。
常駐ウィンドウはサイズ切替が出来ません。

④部隊チェンジアイコン

各ウィンドウは、ウィンドウ枠の右下に表示された部隊番号の情報を表示しています。例えば、部隊番号が≪１≫の場合、そのウィンドウは第１部隊の情報を表示しています。

部隊番号は番号の左右にある矢印を左クリックすると変更します。

部隊ウィンドウと常駐ウィンドウには、このアイコンと部隊番号がありません。

⑤スクロールバー

ウィンドウ内の表示領域を変更します。ウィンドウサイズが小さすぎる場合、スクロールバーを左クリックか左ドラッグすると、表示領域が上下に移動します。

4. ＨＥＬＰ機能

各アイコンの機能などが解らない場合、そのアイコンを右クリックするとＨＥＬＰメッセージが表示されます。

5. インフォメーションについて

情報や報告のため、メッセージウィンドウが表示されることがあります。このとき、ウィンドウ右下隅にある砂時計アイコンを左クリックすると時間を一時停止できます（再開するには常駐ウィンドウの砂時計を左クリックして下さい）。部隊番号で、どの部隊からの報告かが解ります。

ウィンドウ枠を左ドラッグすると、次回からのインフォメーションの表示位置を変更することができます。

●インフォメーションが開くとき

- 敵と遭遇したとき
- キャラクターが死亡したとき
- アイテムを入手したとき
- 魔物を召喚したとき

※その他、特殊な情報に関してはインフォーメーションが表示されます。

6. キーボードでの基本操作

バスマウスをお持ちでない場合、キーボードでの操作が可能です。

①画面上の赤い矢印をカーソルと呼びます。カーソルキーでカーソルを操作してください。
SHIFTキーを押したまま、またはCAPSキーをロックした状態のとき、カーソルが高速移動します。

②スペースキー　＝　左ボタンに対応しています。
③リターンキー　＝　右ボタンに対応しています。

※ドラッグはマウス操作（P11参照）を参考にしてください。

7. ゲームの基本的な進め方

ゲームの流れの例を説明します。ゲームを進める参考にしてください。

①最初の状況　召喚された魔物は数人ずつの部隊に編成され、マップ上に配置されています。

②コンバットウィンドウで各部隊に命令を与えます。
（コンバットウィンドウ　P21）

③フロアーウィンドウで部隊の移動位置を指示、部隊を移動させます。
（フロアーウィンドウ　P19）

④魔物の封印されている石像を探したり、死体から魔物を召喚します。
（魔物の召喚　P30）

⑤魔物が増えてきたら、自由に部隊を編成できます。
（部隊ウィンドウ　P27）
魔界に待機している魔物と交代する場合は、一度魔法陣まで移動します。（魔界、キャラクターセレクト　P31）

⑥戦闘開始！　必要なら戦闘指示や呪文指示を変えて戦います。
（コンバットウィンドウ　P21）

⑦状態ウィンドウでHPを見ます。必要に応じて回復をはかります。
（状態ウィンドウ　P25）

⑧すぐに使わないウィンドウは消去するか、アイコン化しておきます。
（アイコン化　P13）

⑨状況にあわせて行動・戦闘・呪文指示、部隊リーダーのチェンジを行います。
（リーダーについて　P27、34）

⑩インフォメーションが入ったら、必要に応じて部隊の行動指示ウィンドウを表示、戦闘に仲介します。

⑪魔法陣の上で回復をはかります。（キャラクターの回復　P24）

⑫更なる戦闘、召喚、部隊編成。レベルアップは自動的に行われ、インフォメーションが入ります。

⑬倒した敵の死骸の上を通ると、アイテムを入手することがあります。
アイテムは右クリックすると説明が表示されます。

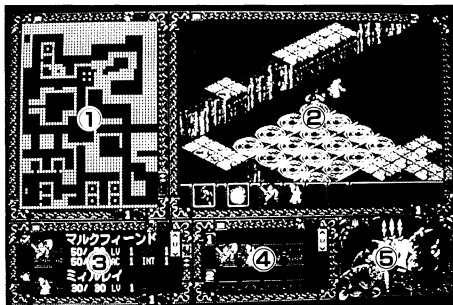
⑭宝箱の発見！　宝箱に触れるとアイテムを手に入れます。

⑯宝箱などで手に入れた鍵を扉の絵の上に左ドラッグすると、扉が開きます。怪しい場所等は右クリックすると、メッセージが表示されることがあります。

⑰階段を発見！　フロアクリア。

※１度クリアしたフロアには戻れません。

第4章　ゲーム画面の説明

ゲームが始まると次のような画面が表示されます。

1. 各ウィンドウの名称と機能

①フロアーウィンドウ

フロアの全体の把握や、各部隊の移動先の指示を行います。
既に発見した敵も表示されます。

②コンバットウィンドウ

各部隊がどのように行動し、戦うのかを指示します。また、
怪しい所を調べたり、扉を開けたりといった行動も行います。

③状態ウィンドウ

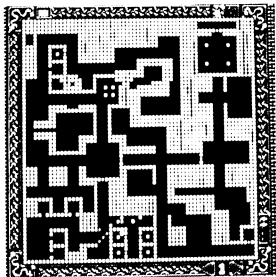
各キャラクターの残りHPなどの能力やアイテムの確認、
使用などを行います。

④部隊ウィンドウ

部隊編成を行います。

⑤常駐ウィンドウ

基本的なウィンドウを新たに開いたり、ゲーム進行のON/OFF、
操作環境の設定、セーブ／ロードなどを行います。

① 【フロアーウィンドウ】
　フロアの全体を把握するウィンドウです。

①コンバットウィンドウを新たに開くアイコン
②状態ウィンドウを新たに開くアイコン

●右下の部隊番号が示す部隊の移動先を表示します。
　移動先は白い点で表示されます。

●キャラクターを表す点を右クリックすると、そのキャラクターの情報を参照できます。

●点の色が示す情報

自軍……………………………………………赤
自軍（指示を与えている部隊）………オレンジ
自軍（死体）…………………………………暗い赤
敵軍……………………………………………水色
敵軍（死体）…………………………………暗い青
部隊の移動先（目標）……………………白
石像（魔物が封印されている）………黄色
空の宝箱………………………………………暗い緑
扉…………………………………………………茶
壁、障害物など………………………………灰
水辺……………………………………………暗い青
穴…………………………………………………黒

※遭遇していない敵部隊と宝箱はマップに表示されません。

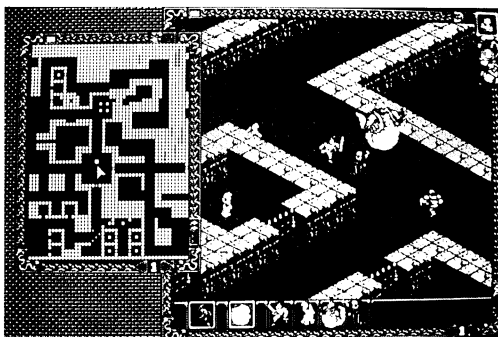
●移動先の指示方法

①フロアーウィンドウを開きます。

②部隊チェンジアイコンを左クリックして、移動指示する部隊番号に合わせます。

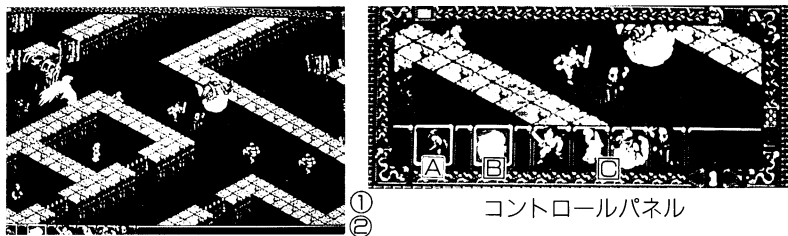
③ウィンドウ内の移動先を左クリックして、目的地を決定します。

※目的地に向かって部隊を移動させる場合、あらかじめコンバットウィンドウ内の行動指示アイコン（P22参照）を「進軍」にしておく必要があります。

※敵、味方の部隊を左クリックすると、その部隊を追いかけます。

② 【コンバットウィンドウ】

部隊に対する戦闘指示、行動指示を行うウィンドウです。

①
②

コントロールパネル

①フロアーウィンドウを新たに開くアイコン
②状態ウィンドウを新たに開くアイコン

●地形や部隊を左クリックすると、部隊番号に示された部隊を移動できます。
フロアーウィンドウで大まかな目標地点を設定し、このウィンドウ内で細かい場所を指定するようにすると便利です。

●キャラクターを右クリックすると、情報を参照できます。
また、扉やあやしい場所なども右クリックすると、何らかの情報が示される場合もあります。

●石像を左クリックすることで魔物を召喚できます。(距離が遠いとできません。注意してください。)

●状態ウィンドウからアイテムを左ドラッグすることで扉を開いたり、キャラクターにアイテムを使ったり、呪文をかけることができます。(距離が遠いとできません。注意して下さい。)

●コンバットウィンドウ下部にあるアイコン群（コントロールパネル）

※コントロールパネルのアイコンは、部隊番号で示されている部隊にだけ指示を与えるものです。
複数の部隊がウィンドウ内に表示されていても、他の部隊には指示できません。
指示を与えたい場合は部隊番号をチェンジしてから命令を変更してください。

※ウィンドウサイズを縮小している時、表示されていないアイコンで指示を出すには、コントロールパネルのどちらか両端を左クリックしてください。
ウィンドウ枠内でコントロールパネルが左右にスクロールします。

Ⓐ行動指示アイコン

・待機（水色）その場にとどまります。

・徘徊（緑色）敵を求めてうろつきます。

・進軍（赤色）全体マップウィンドウで示された目的地に向かって移動します。通常はこの命令にしておくとよいでしょう。

Ⓑ呪文指示アイコン

・攻撃優先（炎の絵）　攻撃呪文を優先

・攻撃＋回復（炎／七色の輪の絵）　両方ほどよく

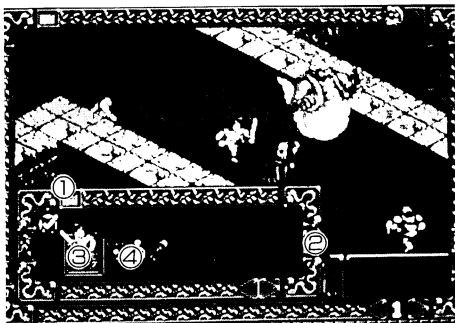
・回復優先（七色の輪の絵）　回復呪文を優先

・呪文禁止（杖をおろしている）　呪文は使わない

Ⓒ部隊メンバー／簡易情報ウィンドウ

Ⓒには部隊内のメンバーが最大４人まで表示されています。

各メンバーを左クリックすると簡易情報ウィンドウが開きます。（右クリックでウィンドウが閉じます）

このウィンドウを使うと、状態ウィンドウを開かずにアイテム／呪文の使用ができます。

①攻撃方法アイコン

各キャラクターの攻撃方法を指示します。

剣マークは接近戦、炎マークは呪文攻撃を示します。左クリックすると切替ができます。

キャラクターの中には剣と呪文の両方に長けた者がいます。能力を見極めて変更するとよいでしょう。

②赤い玉を左クリックすると④に表示される内容、アイテム／呪文が切替できます。

③キャラクターの絵です。

④キャラクターのアイテム／覚えている呪文を表示します。

ここから、左ドラッグでアイテム／呪文を使用できます。

2．魔物の召喚

魔物の召喚には次の3種類の方法があります。

①「石像」からの召喚

フロアーウィンドウで、黄色い点で表示しているのが石像のある場所です。まず、そこまで部隊を移動します。

行動指示ウィンドウに石像が見えたら、石像を左クリックします。その際、一度時間を止めるとやりやすいでしょう。

ウィンドウが開き、魔物の名前が表示されます。召喚するか聞いてきますので、『する／しない』のどちらかを左クリックして下さい。

②呪文によるアンデッドモンスターの召喚

呪文『クリエイトアンデッド』は死体からアンデッドモンスターを創り出します。主人公（マルクフィーンド）と、魔物の“ネクロマンサー”がレベルアップすることでこの呪文を覚えます。

死体の近くで、呪文の絵を左ドラッグして死体の上まで持っていきます。

できあがるアンデッドモンスターは、魔物の種類によって違います。例えば、貧弱な兵士の死体からは“スケルトン”ができ、ドラゴンの死体からは“ドラゴンゾンビ”ができあがるといった具合です。

アンデッドモンスターは、生前のキャラクターの名前を引き継ぎます。例えば、ボブというキャラの死体からできあがったスケルトンはボブという名前になります。

この呪文による召喚は必ず成功するわけではなく、失敗すると死体は灰になってアンデッドモンスターを創り出すことができなくなります。

③召喚呪文による精霊の召喚

召喚呪文は、精霊界という別世界から精霊を呼び出す呪文です。
少女（ミィルレイ）がレベルアップすることで、この系統の呪文を唱えることができます。

召喚呪文は、召喚できる精霊の名前がついており、6種類あります。呪文の絵を左ドラッグして、コンバットウィンドウの床まで持っていきます。生きている敵や味方のいる床には召喚できません。

3．キャラクターセレクトモード、"魔界"について

「緋王伝Ⅱ」では登場するキャラクターが約60種類いますが、その全てを1度に登場させることはできません。
1度に行動できる部隊は最大4部隊、1部隊の構成メンバーは最大4人、つまり16種類まで登場させることができます。

それ以外のメンバーは『魔界』と呼ばれる場所に待機しています。

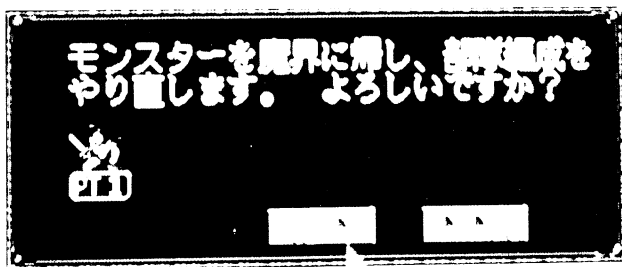
①魔界への入り方

魔界へはコンバットウィンドウから移ることができます。

魔界へ入るためにはまず、灰色の魔法陣の上にキャラクターを移動させます。ゲームスタート時にキャラクターがいる場所にある床がそれです。

魔法陣の上にいる部隊が魔界に移行します。全員が魔法陣の上にいる必要はありません。

魔法陣の上にいない部隊は魔界へは移行できません。魔界に移行した部隊のみ、魔界でメンバーを変更することができます。

魔法陣の上にキャラクターを移動させたら、そのキャラクターを左クリックして下さい。次のようなウィンドウが表示されます。

PT1と表示されているのは魔界に帰る部隊（リーダー）です。
つまり魔法陣の上にいる部隊です。

ここで『はい』を左クリックすると魔界に移行します。

第5章　戦闘

■戦闘フォーメーション

攻撃方法アイコン（P23参照）で、キャラクターごとに接近攻撃をするか、呪文攻撃をするかが設定されてます。指示変更は、攻撃指示アイコンを左クリックすると変更できます。

「剣」マークが接近攻撃、「炎」マークが呪文攻撃を指示します。

また、呪文を使えないキャラクターも、呪文攻撃指示にしておくと相手から離れようとします。死にそうなキャラクターには、この指示をうまく変更するとよいでしょう。

■敵と遭遇したら

戦闘したくない場合は、敵のいない安全な場所へ移動するよう指示します。敵が追撃してこなければ、逃げる事ができます。
徹底的に戦闘したい場合は、目標の敵部隊をフロアーウィンドウまたはコンバットウィンドウ上で左クリックして下さい。
目標を決定しなくても戦闘は行いますが、呪文の使用は消極的です。その点を注意して下さい。

■スタミナの減少と回復について

スタミナ（STM）は長時間移動していたり、戦闘を行うと減少します。
特に戦闘では大量に消費します。
スタミナが0の間、全てのパラメータが1/2に減少しますので、スタミナを状態ウィンドウなどで、こまめにチェックしてください。
※ウィンドウの表示上では、スタミナが0になっても、他のパラメータは変化しませんが、確実に弱くなっています。
アイテムの“食べ物”を使用するか、移動せずにその場所（どこでもかまいません）に静止したまま時間だけを進めると、スタミナが回復します。

■リーダーの死亡

戦闘中にリーダーが死亡すると、部隊はプレイヤーの行動指示を受け付けなくなり、勝手な行動を始めます。アイテムや呪文でリーダーの復活が出来ない場合は、新たなリーダーを決定して下さい。

※主人公・マルクフィーンドか、ミィルレイが死亡するとゲームオーバーです。主人公を最前線で活躍させるか、後方で待機させるかは、あなたの作戦しだいです。
ただし、マルクフィーンドのレベル（LV）が仲間にできる魔物の最大数に影響しますので、まったく戦わないのは考え物です。まぁ、レベルをあげる薬などもありますが……。

第6章　データ説明

■呪文リスト

①攻撃呪文

攻撃呪文は、戦闘時に各キャラクターが自動的に唱えるもので、非戦闘時には使えません。

エクスプロージョン	炎による攻撃
ブリザード	吹雪による攻撃
ライトニングボルト	雷による攻撃
デスクラウド	敵に死を与える
コンフュージョン	一定時間、敵を混乱させる ディスペルの呪文で解除できます。
ストーンブレス	一定時間、敵を石像にする ディスペルの呪文で解除できます。
ポイズンブロウ	一定時間、敵を毒に冒します。 ディスペルの呪文で解除できます。
スターフレア	聖なる星の力による攻撃
ファンシーフォーム	???

②回復呪文

回復呪文は、戦闘時には各キャラクターが自動的に唱え、非戦闘時にはプレイヤーがドラッグして用いるものです。

ヒーリング	味方のHPを最大HPの50%回復

③その他の呪文

その他の呪文は、非戦闘時にのみプレイヤーがドラッグして使用します。
ただし、ディスペルのみ、いつでもドラッグして使用できます。

インビジブル	キャラが透明になり、敵と戦闘をしない。 ディスペルの呪文でのみ解除できます。
フライ	空を飛ぶ。床の罠を回避できる。 ディスペルの呪文でのみ解除できます。
ルーントラップ	床に呪文の罠を設置する
サイレンススポット	呪文を唱えられない床を設置する
ディスペル	キャラクターを元の状態に戻す。 石化／飛行中／毒／混乱／透明 の５つの状態が対象になります。
リザレクション	味方を復活させる（各フロアにつき１回）
クリエイトアンデッド	敵か味方の死体から不死の魔物を創造する

④召喚呪文

召喚呪文は、召喚する精霊の名前がついており、非戦闘時にプレイヤーがドラッグして使用します。

シルフ	シルフを召喚します。
サラマンダー	サラマンダーを召喚します。
ヴァルキュリア	ヴァルキュリアを召喚します。
ユニコーン	ユニコーンを召喚します。
ジン	ジンを召喚します。
フェニックス	フェニックスを召喚します。

■パラメータ

●状態ウィンドウや、キャラクターを右クリックすると参照できる情報です。

HP……生命力。0になると死亡します
MP……魔力。呪文を唱えると減少します
LV……レベル。相対的強さを表します
AC……防御力。AC1につき武器のダメージを5減少させます。
ATK…攻撃力。この値が大きいほど武器の威力が増加します。
INT…呪文力。この値が大きいほど攻撃呪文の威力が増加します。
STM…スタミナ。0になると一時的に能力が低下します。
MGR…呪文防御力。攻撃呪文のダメージを減少させます。

●キャラクター右クリックのみで参照できる情報です。

呪文……修得している呪文です。
道具……所持しているアイテムです。
抵抗……無効化できる呪文です。
特殊……キャラクターの特殊能力です。
・毒　　攻撃した相手を毒に冒します。
・石　　攻撃した相手を石化します。
・混乱　攻撃した相手を混乱させます。

弱点……キャラクターの弱点です
・炎　　炎による攻撃は2倍ダメージ
・氷　　氷による攻撃は2倍ダメージ
・雷　　雷による攻撃は2倍ダメージ
・聖　　聖なる攻撃は　2倍ダメージ
・全て　上記全てが弱点

好物……キャラクターの好きな食べ物です
食べ物は通常STM（スタミナ）のみ回復できますが、好物はSTMとHPとMPを最大まで回復させます。

第７章　ゲーム初心者の手引き、みたいなもの

ここでは前作「緋王伝」をプレイしたことがなく、「緋王伝Ⅱ」から初めてプレイする方のために簡単なプレイ例を説明しています。
また、「緋王伝」をプレイしたことのある方も１度目を通しておくと何かいいことがある（かもしれません）。
また、この項を読む前に、最低限クリックやドラッグの意味は最初の項の説明を読んで理解しておいて下さい。お願いします。

①ストーリーに関して

いきなりですが、ストーリーは多少前作をひきずっているところがあります。つまり前作を知っていたほうがより楽しめるのは間違いありません。でも無理に「前作を買って」とは言いませんので安心して下さいね。

②最初になにをする？

たぶん最初に何をしたらいいのか解らない人が10人に１人、いや、５人か（汗）？　いるかもしれません。そんなあなたに。

まず、ウィンドウの枠には触れてはいけません。不可思議な絵が描かれたアイコンもさわらなくて結構です。まずは右下にある“常駐ウィンドウ”を見て下さい。はい、そこにあるテーブルの上の“砂時計”を左クリックして下さい。今まで止まっていたキャラクターが動き出すはずです。
動きましたか？では、次にいきましょう。

ほおっておいたら永遠に足踏みを繰り返すキャラクター。いくらリアルタイムといっても最初から敵が襲ってくるような非道なことはしていません。
落ちついて下さい。
まずは左上にある“フロアーウィンドウ”を見て下さい。オレンジ色の２つの点がありますね？　それがあなたの部隊です。
そしてその右隣にあるウィンドウ、そこには２人の男女がたたずんでいます。これがオレンジ色の正体です。

ビジュアルシーンをきちんと見ていた人ならわかる通り、そこにいるのは主人公『マルクフィーンド』と、言いづらいと評判の少女『ミィルレイ』です。彼らは牢から出て、その場にたたずんでいるわけです。さあ！この地下牢から脱出しなくてはなりません。

まずは移動をしましょう。全体マップに表示されているオレンジ色の点、つまり自分の部隊の周辺を左クリックしてみて下さい（明るい灰色の部分は移動できないところですからそれ以外の場所を)。キャラクターが動き出すはずです。決して遠くを左クリックしないように。扉にひっかかっていけないよぉ、とキャラクターが悶えるのがオチですから。

その調子で通路を右へ右へと進んでいって下さい。途中で上にもいけますがまだ早い！
そのまま右にいくと敵と遭遇するはずです。
「第１部隊が敵と遭遇しました」というメッセージが表示されたら、そのウィンドウの右下隅にある“砂時計のマーク”を左クリックして下さい。
これがメッセージ（インフォメーション）が表示された直後に時間を止める唯一の手段です。

時間を止めたついでに敵キャラクターを右クリックしてみましょう。敵の名前や能力が参照できます。
見れましたか？では１人づつ確認してみて下さい。「道具」の欄に注目すると“鍵”らしきものを持っている奴がいるはずです。まずはそいつを血祭りにしてあげましょう。

全体マップウィンドウには水色の点が表示されているはずです。それが敵部隊ですから、その水色の点を左クリックして下さい。これであなたは自分の第１部隊に「こいつらをねらえ」と命令したことになるのです。では、次。

心の準備はいいですか？では、最初にやったのと同じ方法で、時間を動かして下さい。“砂時計を左クリック”ですよ？

ガシガシと敵と味方が戦闘を始めるはずです。あなたはここは黙って見守っていましょう。きっと勝つはずですから。
敵を全滅させたら、死体を何度か踏み踏みしてあげましょう。“牢の鍵”を手に入れるはずです。または既に手にいれているかもしれません。手にいれたというメッセージを見ていないならまだ死体のどれかに鍵が落ちているはずです。

次は牢の前まで移動しましょう。鉄格子の奥に人が４人いますね？そこまで移動したら、“コンバットウィンドウ”（画面の右上にあるやつです）の下にアイコンと共に並んでいる２人の絵のどちらかを左クリックして下さい。
時間が止まって小さなウィンドウが開かれるはずです。そこにはアイテムがあるはずですが、きっとどちらかが牢の鍵を持っています。
金色の鍵がそれです。ありましたか？
見つけたら、それを左ドラッグして扉まで持っていきましょう。そこでボタンを離すと扉が開くはずです。ブーッと弾かれてしまう場合は扉から離れすぎているか、鍵を離す位置が悪いかのどちらかです。

うまく扉が開いたら捕らわれている人の前まで移動して、話を聞きましょう。中には良い助言をしてくれる人もいるでしょう。

牢の鍵は２回使うと無くなります。鍵はもう１つ、ここまで来る途中にあった宝箱の中にあったのですが、見つけましたか？
首尾良く全員から話を聞けたら今度は先ほど「まだ早い！」といった上に向かう通路を進んでいきましょう。
そうそう、その前に１度スタート地点まで戻ってＨＰを回復させておくとよいでしょう。

上に向かう通路は途中で扉に突き当たるはずです。扉の下を右クリックすればどの鍵で開くかわかります。その鍵は、主人公が最初から持っていた鍵です。

さぁ、基本的なことはここまでです。これから先もこれだけである程度は進んでいけます。そして気が向いたら他の要素もマニュアルを読んで試してみて下さい。これ以外にもたくさんの「なくてもいいけどあったら楽しい」要素は存在するのですから。
では、あなたが無事最後まで進めるよう祈っています。がんばってください。

■「緋王伝II」もう1つの遊び方
「緋王伝II」のゲーム中のキャラクターの名前を、自分の好きな名前に変えて遊ぶことができます。

名前の入力方法

常駐ウィンドウの燭台の下付近を左クリックすることで五十音表が呼び出されます。
文字を左クリックすると、「あ」なら「あ」で始まる文字が表示されます。変えたい文字を左ドラッグして状態ウィンドウの名前の欄まで持っていってください。

※これはあくまでオマケの機能です。ビジュアルシーン等でのキャラクター名は変わりません。あらかじめご了承下さい。

ご注意

■このプログラムおよびマニュアルの内容を無断で複製もしくは転載することは法律で禁止されています。
■このプログラムは、個人として使用する他に、著作権上、当社に無断で使用することはできません。
特にレンタル業者での使用は固くお断りします。
■製品は万全を期して出荷しておりますが、内容の不良、不足等、ほかご不満がございましたら、下記ユーザーサポート係までご連絡下さい。
■本製品およびマニュアルは予告無しに使用を変更する場合があります。ご了承下さい。

お問い合わせ先
ユーザーサポート専用電話　　ＴＥＬ　03-5394-6601
月～金　午前10時から午後5時